

Организационные формы использования информационно-образовательных ресурсов для развития речи в дошкольном образовании

Основными организационными формами развития речи в учреждении дошкольного образования выступают игра и занятие.

При рассмотрении вопроса о развитии коммуникативных умений и навыков детей дошкольного возраста игра предстает в новом свете. В методике развития речи традиционно рассматривались два основных метода развития диалога: разговор воспитателя с детьми и беседа. В настоящее время исследователи приходят к пониманию того, что преобладающая сфера коммуникации в дошкольные годы – игра (А. Г. Арушанова, Е. С. Рычагова и др.). В игре дети овладевают средствами общения; учатся с их помощью устанавливать контакты, включая для этого необходимые внутренние ресурсы (мотивы, направленность на общение, желание обменяться информацией и пр.); выражать свои чувства, эмоции, желания, задавать вопросы и аргументировать свою точку зрения. При этом необходимо учитывать, что сферой саморазвития языковой способности детей является прежде всего самостоятельная игра.

Сегодня в обществе стремительно развиваются новые информационные технологии, создающие специфическую коммуникативную среду. Компьютерные игры в органическом сочетании с традиционными входят в практику работы учреждений дошкольного образования, способствуя повышению качества образовательного процесса (С. Л. Новоселова, Е. В. Зворыгина, Л. В. Чайнова, О. А. Бизинова и др.).

Компьютерная игра, как и сюжетно-ролевая, является символично-моделирующей деятельностью. Действие, происходящее в ней, не реально, смыслы отдельных действий неясны без понимания правил и условностей игры. Это то, что роднит самостоятельную и компьютерную игры. Однако специфическая особенность компьютерных игр – это игра в заранее заданных рамках. Функция целеполагания, постановки игровых задач полностью регламентирована компьютерной игрой. Выпадает элемент самостоятельной активности, творчества ребенка в рамках игры. В этом заключается

отрицательная сторона компьютерных игр в плане развития самостоятельности ребенка дошкольного возраста.

Можно констатировать: компьютерные игры сами по себе не в состоянии удовлетворить одну из главных потребностей ребенка дошкольного возраста – потребность в межличностном общении со сверстниками. В них утрачиваются богатство и разнообразие коммуникативных действий, чрезвычайная эмоциональная насыщенность, нестандартность и нерегламентированность коммуникативных актов [1].

Выход из означенной ситуации заключается в том, что компьютерные игры должны выступать не столько средством накопления знаний, сколько средой «оперирования и обмена знаниями с другими людьми». В детском саду, где имеются компьютер и другие цифровые инструменты, у детей появляется новое направление общения, потребность в сотрудничестве, что создает предпосылки для целенаправленного обучения детей социально принятым формам общения.

В ходе игры дошкольники вступают в речевое взаимодействие, направленное на преодоление проблемных ситуаций и ситуаций неопределенности, создаваемых в компьютерных играх. Рассматривать компьютерные игры как особое средство развития речи детей позволяет и их специфика, заключающаяся в том, что, в отличие от других игр, компьютерные игры дают возможность каждому игроку активно участвовать в диалоге с виртуальными и с реальными партнерами [2].

Ребенок среднего и старшего дошкольного возраста может при помощи курсора нарисовать фигуру или даже картинку, придумать для нее название, заселить ее определенными персонажами и вместе придумать про них какую-нибудь историю. Особенно хороши для этого специальные игры-драматизации, в которых нарисованные персонажи могут оживать и воспроизводить придуманные действия, как в мультфильме. Такие компьютерные игры не искажают специфику дошкольной игры и не уничтожают ее подлинно развивающей сути [3].

Использование подобного комплекса игр наряду с продуктивным общением педагога с детьми обеспечивает усвоение ими совокупности тех трех компонентов, которые составляют структуру коммуникативной компетентности: коммуникативные знания, коммуникативные умения и коммуникативные способности.

Второй формой образовательной работы с детьми дошкольного возраста является *занятие*. Задача формирования коммуникативной компетентности детей предполагает погружение детей в диалогическую атмосферу, стимулирующую их к активной речевой практике. Кроме традиционных занятий, в настоящее время используются и такие инновационные формы, как сценарии активизирующего общения (А. Г. Арушанова), занятия с подгруппой детей с целью развития у них внеситуативных форм общения со взрослым (Е. О. Смирнова), дружеские (светские) беседы (А. Г. Арушанова, Е. С. Рычагова).

На всех названных видах занятий могут быть использованы компьютер и другие цифровые инструменты. Примером может стать создание детьми дошкольного возраста творческих рассказов с помощью редактора TeamStory (см. teamese.inf.elte.hu), описанное в [4, 54-55]. Дети, создав персонажей и фон цифровыми средствами с помощью сканирования картинок или других материальных объектов (например, оригами из бумаги), легко могут собирать страницы рассказа и дополнять иллюстрации устным или письменным текстом.

Современные технологии сделали возможным соединение новых и традиционных форм детского творчества. Каждый ребенок становится частью придуманной истории, дети комментируют появление «своих» фигур на экране, снова и снова проигрывают эпизоды истории, передвигая фигурки на экране, и каждый новый персонаж привносит в общую историю индивидуальность своего автора. Сюжет и речь конкретных персонажей записывается на цифровой носитель. Во время звукозаписи все дети внимательно слушают и по очереди рассказывают свои фрагменты, помогая друг другу, если эпизод забывается. Прослушивание записи само по себе праздник. Дети постоянно комментируют события, происходящие со всеми персонажами на экране.

Формирование коммуникативной компетентности у детей дошкольного возраста может осуществляться и с помощью таких цифровых инструментов, как, например, фото- и видеокамера, микрофон и др.

Это может быть многофункциональный целостный проект, предусматривающий ознакомление с окружающим миром, творчество, решение задач и использование технологий в игровой деятельности (играх и моделировании), медиаобразование, развитие навыков сотрудничества и в конечном счете – коммуникативной компетентности [4].

На подготовительном этапе каждому ребенку надо заранее приобрести опыт работы с цифровой камерой. Затем проводится обсуждение будущего события. Дети высказывают свои намерения, ожидания и задают вопросы. Все это они записывают с помощью микрофона, или педагог набирает намерения, пожелания и вопросы детей на клавиатуре компьютера и с помощью проектора выводит текст на экран. Даже если дети не умеют читать и писать, они наблюдают за тем, как педагог создает и использует письменный текст.

Главный этап - само событие. В процессе его дети фотографируют или снимают эпизоды, происходящие вокруг, и свои впечатления. Можно записать устные замечания, сделанные на месте съемки, голоса животных и т.п.

Затем совместными усилиями детей и взрослых осуществляется редактирование записей, оформление видео, комментарии к нему. В этой ситуации сочетаются визуальная, устная и письменная речь в зоне, близкой уровню развития ребенка. Клипы можно организовать в виде структурированных очерков для линейных презентаций или нелинейных гипермедийных средств. Главное, что в процессе их создания дети выполняют много действий по планированию и организации, а эти навыки необходимы и для построения обыкновенных текстов. В этот момент можно вернуться к обсуждению, которое имело место до события, и поразмыслить над ним.

Наконец осуществляется презентация результатов. Ребенок демонстрирует всем свой очерк или рассказывает историю, которая намного длиннее видеоклипа. Педагог и другие дети могут комментировать

выступление, задавать вопросы и развивать тему. Происходит рефлексия, возникают новые вопросы, обсуждаются и записываются новые впечатления. Все в какой-то момент сосредотачиваются на одном утверждении типа: «Я увидел...», «Теперь я знаю...», «В следующий раз я хочу...» и обсуждают его.

По возможности все истории размещают в информационной среде, где они становятся доступны родителям. В дальнейшем ребенок может придумать историю или сказку на основе впечатлений и знаний, полученных во время экскурсии. С помощью микрофона и редактора звука ребенок может записать свою сказку и откорректировать ее. Важная часть работы - определение окончательных заглавий файлов и размещение результатов творчества в общем и личном информационном пространствах.

Таким образом, систематическая работа по использованию цифровых технологий, интегрированных в образовательный процесс учреждения дошкольного образования, позволяет ориентировать детей на саморазвитие, получение новых знаний, влияет на мотивацию детей и развитие их речи.

Использованная литература:

1. Гуляева Е. В., Соловьева Ю. А. Компьютерные игры в жизни дошкольников // Психологическая наука и образование. 2012. №2. – С. 5 – 12.
2. Тараненко О. Ю. Модель предметно-ориентированной компьютерной среды развивающего обучения детей дошкольного возраста: дис. ... канд. пед. наук. – СПб.: [б. и.], 1999. – 235 с.
3. Трифонова Е. В. Режиссерские игры детей дошкольников - М.: Ирис-пресс, 2011 514 с.
4. Калаш И. Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании. Аналитический обзор - М.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2011. – 177 с.